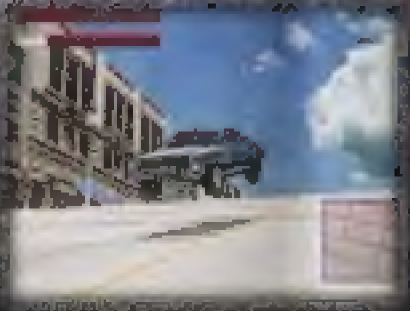

PlayStation
DRIVER
潜入！カーチェイス大作戦
REFLECTIONS
Spike





マフィアが暗躍する大都会の夜

マイアミ、サンフランシスコ、ロサンゼルス、ニューヨーク――華やかなアメリカの大都市は、ドラッグや武器の密売で甘い汁を吸うマフィアたちの温床でもある。そこへひとりのアンダーカバー（潜入捜査官）が入りこもうとしていた。

危険をかえりみず非情な世界へ！

その名はターナー。彼はヤバい仕事をうけおうドライバーとしてファミリーに認められ、内部から組織の壊滅を図ろうとする。

信じられるのはステアリングを握る両腕だけ!?

この世界に信じられる者は誰もおらず、警察をも敵に回さなくてはならない。果たして彼の任務は成功するのか？　そして無事に帰還できるのだろうか？

DRIVER™

For Japan Only | プレイヤー 1人 | メモリーカード 2-15ブロック | アナログコントローラ対応

SLPS 02613

CONTENTS
もくじ

FEATURE

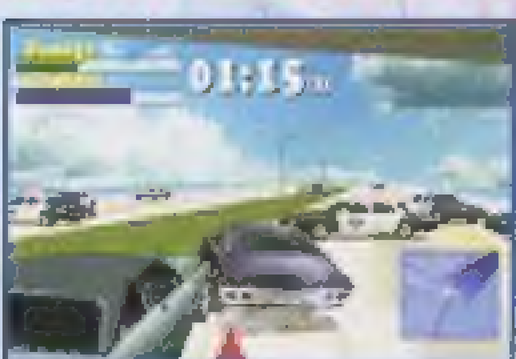
ゲームの特徴

1970年代テイストのカーチェイスアクション



「**DRIVER**」は1970年代のマイアミ、サンフランシスコ、ロサンゼルス、ニューヨークを舞台にスリリングなカーチェイスを繰りひろげるゲームです。当時の街並みや雰囲気をリアルに再現し、映画さながらのカーアクションやクラッシュシーンが展開します。タフな主役になった気分でクールにプレイを楽しんでください。

警察の目をかいくぐり、ミッションをクリアせよ！



ストーリーモード「**Undercover**」では、プレイヤーが潜入捜査官・ターナーとなり、犯罪組織のドライバーとしてさまざまなミッションをこなしていきます。追いすがる何台ものパトカーを振り切って銀行強盗を安全な場所まで送り届けるなど、彼が引き受ける仕事は危険なものばかり。こうして組織の信頼を得る一方で内部情報を集め、組織の核心に迫ります。



監督気分でオリジナルムービーを編集する



あなたがプレイしたカーチェイスシーンは、リプレイはもちろん、カメラの位置を替えるなど自由に編集ができます。たとえばハイウェイを飛ばすシーンでは追跡カメラで車を追いかけ、クラッシュシーンでは車内カメラで衝撃の瞬間をとらえるというように、まるで映画を撮るような感覚で世界にただひとつのオリジナルムービーを創れます。

さらに6種類のドライビングゲームを満載！



アーケードモード「**Driving Games**」では、ほかの車を追跡・破壊する「**Chase The Target**」から、ダートコースでタイムを競う「**Dirt Track**」まで6種類のゲームをプレイできます。このうち4種類のゲームではハイスコアが記録されます。いずれも単純なルールながらエキサイティングで、ストーリーモード同様に楽しめるでしょう。

CONTROLLER

コントローラの使いかた　アナログコントローラ

L2＋R2ボタン　後方を見る

L1ボタン＋方向キー　MAXステアリングロック

★ステアリングを目いっぱい切った位置に固定します

L2ボタン　左サイドを見る



SELECTボタン　視点切り替え

★ボタンを押すたびに3種類の視点に切り替わります

方向キー／左スティック（アナログモードのときのみ）　ステアリング

★メニュー操作時は項目の選択をします



R2ボタン　右サイドを見る

R1ボタン　クラクション

△ボタン　サイドブレーキ

□ボタン　ブレーキ（前進時）／バック（停止時）

○ボタン　バーンアウト（ローギア）

×ボタン　アクセル

★メニュー操作時は×ボタンで決定、
△ボタンでキャンセルです

STARTボタン　ポーズ（14ページ）

アナログモードスイッチ　モード切り替え

★アナログモードのときは左スティックを使用できます。
★コントローラはアナログモードのオン・オフのいずれのときも振動します。振動を止める場合はメインメニュー（8ページ）の「Options」の「Gameplay」の「Vibration」（29ページ）か、ターナーの部屋の「Options」の「Vibration」（17ページ）をオフにします。

LED　点灯時がアナログモードです

コントローラ

コントローラの操作はアナログコントローラと同じです。



START

スタートのしかた

ディスクのセット

「DRIVER」のディスクをプレイステーション本体に正しくセットし、電源を入れます。
ゲームクレジットに続き、オープニングムービーが始まります。
ムービーが終わるとメインメニューが表示されます。ムービーは×ボタンでスキップできます。

メインメニュー



方向キーの左右でメニューが切り替わります。メニューを選び、×ボタンを押します。

●Undercover（アンダーカバー）→10ページ

メインゲームのストーリーモードです。最初からゲームを始めるときは「**New Game**」、続きから始めるときは「**Load Saved Game**」を選びます。

●High Scores（ハイスコア）→32ページ

「**Driving Games**」で記録したハイスコアを見たり、ハイスコアのセーブ・ロードをします。



●Options（オプション）→28ページ

音量の調節やゲームの難しさ、アナログコントローラの振動のオン・オフなどの設定をします。

●Take A Ride（ドライブモード）→40ページ

「Undercover」の舞台となる街を自由にドライブできます。

●Driving Games（アーケードモード）→30ページ

8種類のさまざまなドライビングゲームをプレイできます。

●Cheats（裏ワザ）

裏ワザのオン・オフをします。

●「Undercover」を一度クリアしないと実行できません。

●Training（トレーニングモード）→42ページ

練習コースを走ってドライビングテクニックをみがきます。

●View Chases（リプレイ／デモムービー）

ロードしたリプレイムービーを見て編集したり、ゲームのデモムービーを見ます。

SAVE & LOAD

セーブとロード

「DRIVER」の各データのセーブ・ロードは次のような「メモリーカードマネジャー」の画面で行います。

メモリーカードマネジャー



ゲーム中にセーブやロードを選ぶと左の画面に切り替わり、メモリーカード1・2のセーブデータが表示されます。青色で表示されているのは空きブロック、黒色で表示されているのは他のゲームデータがセーブされているブロックです。

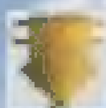
- メモリーカード1
- メモリーカード2
- ○ボタンで選択するカードを切り替える
- データ名

●データの種類

各データをセーブすると、画面に次のようなマークが表示されます。


ストーリーデータ
(1ブロック)


ムービーデータ
(2ブロック)


ハイスコアデータ
(1ブロック)

ロードのしかた

方向キーでロードするデータのブロックを選び、×ボタンを押します。ロードが終わって「Press Any Button to Continue」と表示されたら×ボタンを押します。



セーブのしかた



ほかのゲームのデータに上書きすることはできません

1 ブロックの選択

方向キーでセーブするブロックを選び、×ボタンを押します。

すでにデータがあるブロックを選ぶとデータを上書きできます。この場合は確認のメッセージが表示されるので、方向キーで「Yes」を表示させてから×ボタンを押します。



上書きするときは元のデータの名前が表示される

2 データ名決定

セーブするデータの名前を決めます。方向キーで文字を選んで×ボタンを押します。

文字を消すときは「Delete」を選んで×ボタンを押します。名前が決まったら「Accept」を選んで×ボタンを押します。



チェック中には新たにセーブしたデータが表示される

3 セーブ終了

セーブが終わって「Press Any Button to Continue」と表示されたら×ボタンを押します。メモリーカードのチェックが始まります。チェックが終わったら△ボタンを押します。

UNDERCOVER

ストーリーモード解説

メインメニュー（6ページ）の「Undercover」（ストーリーモード）について解説します。主人公・ターナーが刑事の身分を隠して犯罪組織の一員となり、ドライバーとしてさまざまな仕事をこなしていきます。

ゲームの流れ



ここで披露するテクニックは、今後のミッションで非常に重要となります。トレーニングモード（42ページ）で腕をみがいておきましょう

●組織のテストを受ける

最初は犯罪組織に認められるため、駐車場でドライビングテクニックを披露します。

画面右上に書かれたテクニック（18ページ）を制限時間内にできるだけ多くクリアします。4回クラッシュすると時間に関係なく終了します。

すべてのテクニックをクリアしなくても組織の一員となることはできますが、今後のミッションのためにも、ぜひ全テクニックを習得しましょう。終了後に「**Next Mission**」を選ぶと先へ進み、「**Retry**」を選ぶと再度プレイできます。

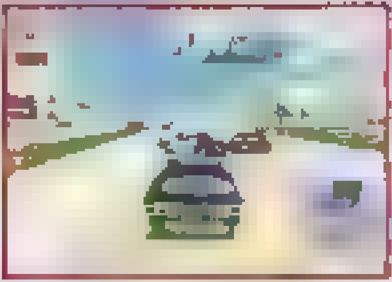


たまに間違い電話が入っていることも

●留守電のメッセージを聞く

宿泊しているモーテルの部屋に戻り、留守番電話のメッセージを聞いて次のミッションを始めます。メッセージが2件以上あるときは、いずれかを選びます。それによってストーリーが分かれていきます。





テクニックでパトカーを振り切ろう

●ミッションをクリアする

ミッションの内容は、大部分が人やものを送り届ける運び屋の仕事です。
時間制限がある仕事とない仕事があります。
パトカーのいるところで交通違反をすると指名手配を受け、カーチェイスが始まります。
ミッションをクリアできなかった場合は「Try Again」を選ぶと最初からやり直せます。

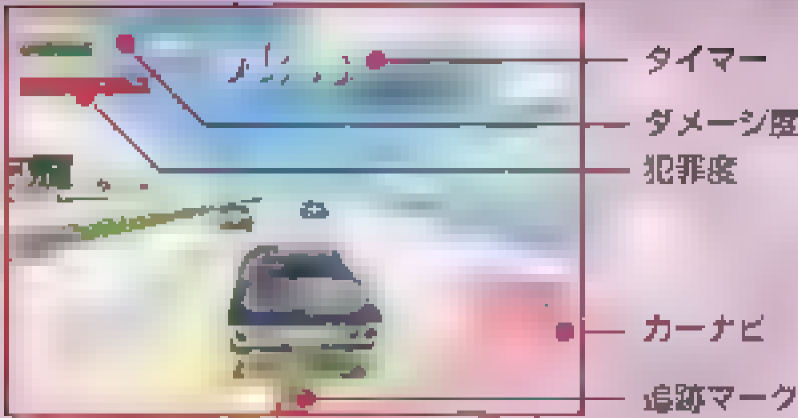


次のミッションへ進む前にリプレイやムービー編集を楽しんでみよう

●次のミッションを開始する

ミッションをクリアすると、いくつかのメニューが表示されます。「Next Mission」か「Continue」を選ぶと次のミッションへ進みます。
モーテルの部屋へ戻って新たにミッションを引き受ける場合と、そのまま続けてミッションを行う場合があります。

ゲーム画面解説



●タイマー

時間制限があるミッションでは最初に一定の時間が表示され、次第に減っていきます。時間がなくなる前に目的を達しないとミッション失敗となります。
それ以外の場合は経過時間を表します。

●ダメージ

建物やほかの車にぶつかるとゲージが上がります
ゲージが最大になると車が動かなくなり、ミッション失敗となります。ほかの車を追跡・破壊するミッションでは、画面右上に相手の車のダメージが表示されます。

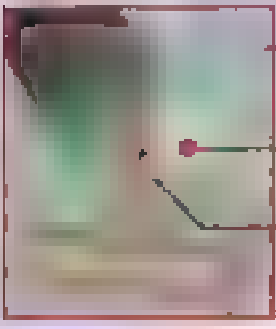
●犯罪度

パトカーの目の前で交通違反をするとゲージが上がり、追跡されます。
ゲージが少しでも上がっていると主人公の車は手配されていることになり、あるパトカーから逃げ切っても、別のパトカーが近くを通りかかると目をつけられ、追われることになります



●カーナビ

主人公の車の位置をマップ上に示します。
パトカーに追われているときはマップ全体が点滅します。
パトカーを振り切ると元に戻ります。
STARTボタンを押してポーズし、「**Show Map**」を選択するとより広範囲のマップ（次ページ）が表示されます。



目的地の方角　黒いスクリーンの色が濃くなっている方向に目的地があります。
目的地がマップの中に入ると白い点の点滅で示されます。

パトカー　白いスクリーンがパトカーの進行方向と視野を示しています。
進行方向に主人公の車がいて、違反を犯すと追跡が始まります。

主人公の車　交差点を曲がったときなどはマップが回転し、つねに進行方向が上になります。

●追跡マーク

主人公の車がパトカーに追われているときに表示されます。
マークの数は台数を表し、マークの色が濃いほど近く、薄いほど遠くにいます。



●目的マーク

目的地や追跡している車の上に表示されます。
パトカーに追われていると目的地のマークが「！」に変わることがあります。このときはパトカーを振り切らないと目的地に着いてもクリアできません。早く着きすぎると「●」が表示されます。

ポーズメニュー

プレイ中にSTARTボタンを押してゲームを中断したときは、次のようなメニューが表示されます。方向キーでメニューを選び、×ボタンを押します。



Continue　プレイを再開します

Restart　最初からやり直します。

Sfx Volume　効果音の音量を調節します。方向キーの左右で数字を変更します。数字が大きいほど音量が上がります。

Music Volume　BGMの音量を調節します。方向キーの左右で数字を変更します。数字が大きいほど音量が上がります

Film Director　中断した場面までのリプレイムービーを編集します（22ページ）。編集終了後はメニューに戻らず、ミッションを最初からやり直します

Quick Replay　中断した場面までのリプレイをします。なにかボタンを押すとメニューに戻ります。なお、中断したミッションは最初からやり直しになります。



Show Map

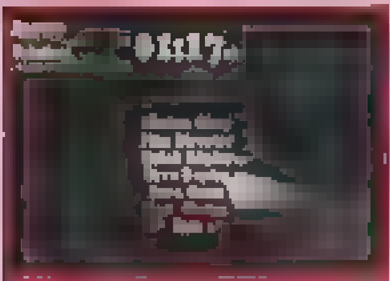
Show Map　街の広範囲のマップを表示します。なにかボタンを押すとメニューに戻ります。

街によっては全体を表示しきれず、目的地の位置が表示されないことがあります。目的地にある程度近づくとマップの範囲が変わり、目的地が表示されるようになります。

Exit　プレイを終了してメインメニュー（6ページ）へ移ります。



ミッションクリア時のメニュー



Film Director　リプレイムービーを編集します。編集終了後はメニューに戻らず、次のミッションへ進みます

Quick Replay　リプレイをします。なにかボタンを押すとメニューに戻ります。

Save Reply　リプレイムービーをセーブ(8ページ)します。

Save Game　その時点までのストーリーをセーブします。

Next Mission/Continue　次のミッションへ進みます。

Exit　プレイを終了してメインメニューへ移ります。

＊これらのメニューは一部が表示されないこともあります

ミッション失敗時のメニュー



Film Director　リプレイムービーを編集します。編集終了後はメニューに戻らず、ミッションを最初からプレイし直します。

Quick Replay　リプレイをします。なにかボタンを押すとメニューに戻ります

Save Reply　リプレイムービーをセーブします。

Try Again　失敗したミッションを最初からプレイし直します。

Exit　プレイを終了してメインメニューへ移ります。

＊これらのメニューは一部が表示されないこともあります

ターナーの部屋

ターナーが泊まっているモーテルの一室では、ミッションを引き受けたり、ストーリーのセーブなどをします。方向キーで選び、×ボタンを押します。



● **Save Game**

その時点までのストーリーをセーブ（8ページ）します。



● **Exit : Quit Undercover**

ストーリーモードを終了し、メインメニュー（6ページ）へ戻ります。



● **Take A Drive**

街を自由にドライブします。

メインメニューの「**Take A Ride**」（40ページ）と同じです。ただし、そのときにターナーがいる街でしかドライブできません。





● Options

ゲームの設定を変更します。
設定を終えたら「Accept Changes」を選んで×ボタンを押します。キャンセルする場合は△ボタンを押します。

Music Volume　BGMの音量を設定します。

Sfx Volume　効果音の音量を設定します。

Auto Handbrake　カーブを曲がるときに自動的にハンドブレーキをかけるかどうかを設定します

Vibration　アナログコントローラの振動のオン・オフを行います。

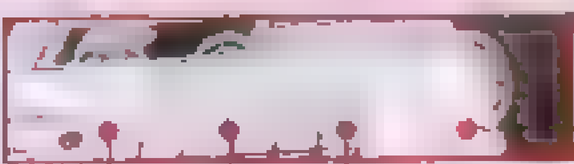
※アナログモードスイッチ（4ページ）では振動のオン・オフは行えません



● Get A New Job

留守電のメッセージを聞き、次のミッションを選びます。
方向キーで操作ボタンを選び、×ボタンを押します

[留守電操作ボタン]



ミッションを引き受ける

前のメッセージを聞きなおす

メッセージを聞く

次のメッセージを聞く

DRIVING TECHNIC

テクニック解説

最初に駐車場で試されるテクニックについて解説します。トレーニングモード（42ページ）ではこれらのデモプレイを見たり、練習することができます。



● Burnout

○ボタン（バーンアウト）で前進します。



● Handbrake

×ボタン（アクセル）でスピードを上げてから△ボタン（ハンドブレーキ）でターンします。



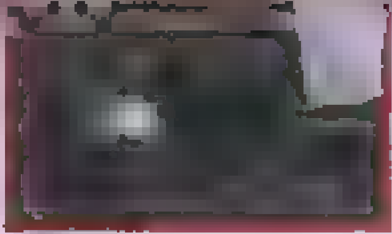
● Slalom

一列の柱を8の字を描くようにして往復します。△ボタンを使って素早く車の向きを変えます。



● 180

スピードを上げてから△ボタンでターンし、車の向きを180度変えます。



●360°

○ボタンと方向キーを同時に押し、車をひと回りさせます



●Reverse 180

□ボタンを押して後退し、スピードが上がってからボタンを離すと同時に方向キーでターンします。



●Speed

×ボタンを押し続けて猛スピードで直線を走ります。走る距離は長いほうがクリアしやすくなります。



●Brake Test

猛スピードで走行してから□ボタン（ブレーキ）を押し、停止します



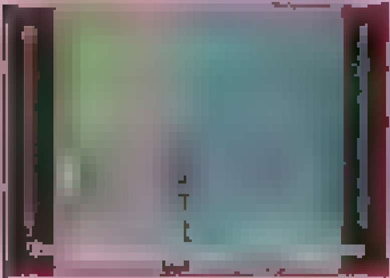
●Lap

駐車場の柱の外側をできるだけスピードを上げて一周します

MISSION

ミッションの進めかた

最初に行うミッション「THE BANK JOB」のプレイの進めかたを解説します。これは銀行強盗をした仲間を乗せて、アジトへ送り届けるという仕事です。



広い道路のほうがドライブしやすい

1 第一の目的地は銀行

出発点はモーテルの駐車場。最初はここから銀行へ向かいます。ミッションが開始されたら、STARTボタンを押して「Show Map」を選び、目的地までのルートを確認しておきましょう。



前方の車の動きをよく見よう

2 目的達成のためなら違反もやむなし!?

ゲーム内では、交通ルールを守って走っていると制限時間に間に合いません。信号を無視し、アクセルを全開にして急ぎましょう。ちなみに、アメリカの道路は日本とは逆の右側通行になります。



到着が早すぎると[illegible]が大幅にアップする

3 強盗を乗せて次の目的地へ

目的地の「[illegible]」が見えたら、そこでストップします。ただし、時間より早すぎると強盗が出てこないので、15秒以内をめやすにしてください。強盗を乗せたら、次にアジトへ向かいます。「Show Map」でルートを調べましょう。





犯罪度が高いと道路が封鎖されることもある

4 パトカーを振り切れ

次の目的地までは制限時間がありません。ただし、強盗を乗せたために犯罪度が上がっているので、パトカーに追われることになります。パトカーに追いつかれて追突されると、ダメージが増えてしまいます。事故を起こさないように注意しながらスピードを上げて、パトカーを振り切りましょう。



このマークのときはNG



仲間がアジトに入ったら任務終了だ

5 アジトへ到着

アジトの到着地点は道路から少し奥の敷地にあるので、見逃さないようにしてください。また、このときパトカーに追われていると、到着してもクリアできません。パトカーを振り切ってから再び目的地へ来てください。

こうしてミッションをクリアしたら、メニューから「Next Mission」を選ぶとモーテルの部屋に戻ります。

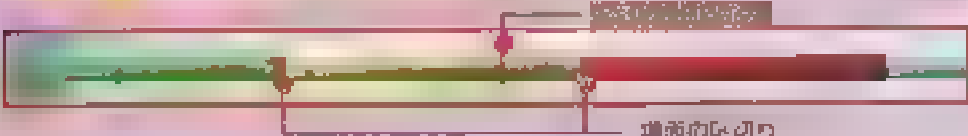
FILM DIRECTOR

ムービー編集解説

プレイしたムービーを、カメラの種類や位置を変えて編集します。



タイムバー



ムービー編集中は、画面の上部に各場面の時間の長さとカメラの種類を表すバーが表示されます。再生などを行ってムービーが進行すると、それにしたがってバーが左へ動いていきます。編集を行うと場面ごとに区切りができ、各場面のカメラの種類によってバーの色が変わります。

●バーの色とカメラの種類

車内カメラ	自分の車	追跡車
追跡カメラ		
固定カメラ	ズームあり	ズームなし



編集メニュー一覧

方向キーでメニューを選び、×ボタンを押します「カメラ追加」と「カメラ変更」は、サブメニューでカメラの設定を終えたあとに「決定」を選びます

再生	自動編集	早送り	コマ送り	巻戻し	カメラ追加	カメラ変更	セーブ	編集をやめる

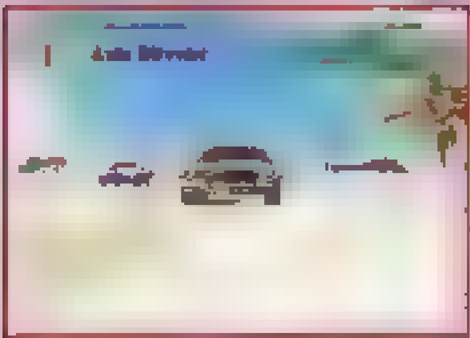
「カメラ追加」サブメニュー

- 車内カメラ — 車の切り替え
- 追跡カメラ — カメラの移動
- 固定カメラ — カメラの移動 / カメラロック / カメラの回転 / ズーム
- 決定

「カメラ変更」サブメニュー

- 車内カメラ — 車の切り替え
- 追跡カメラ — カメラの移動
- 固定カメラ — カメラの移動 / カメラロック / カメラの回転 / ズーム
- 開始時間の設定
- カメラ取り消し
- 決定

編集メニュー解説



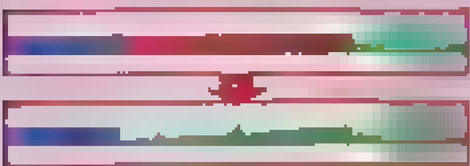
●自動編集

ムービーの進行にしたがって自動的に場面を区切り、カメラの種類や位置を変えます。
「自動編集」をしたムービーは、「カメラ追加」や「カメラ変更」で編集しなおすこともできます。



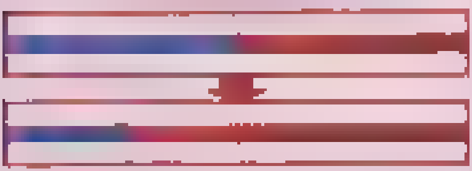
●カメラ追加

実行した時点から次の場面の区切りまでのあいだのカメラの種類や位置を変えます。



●カメラ変更

実行した場面全体のカメラの種類や位置などを変えます。



●[illegible]

「カメラ変更」のサブメニューです。
場面の始まる時間を変えます。
方向キーの左右で区切りの位置を動かします。





●カメラ取り消し

「カメラ変更」のサブメニューです。
場面の区切りを取り消して、前の場面と同じカメラの種類と位置にします

●ムービーの操作

再　生　通常の速度でムービーを見ます。×ボタンでストップします。

早送り　次の場面の区切りまで進みます。実行中は画面が動きません

コマ送り　1コマずつ再生します。×ボタンを押したままにすると通常と同じように再生され、ボタンを離すとストップします。

巻戻し　ムービーの最初の場面に戻ります。

ムービーのセーブ・ロード

編集メニューの「セーブ」を選ぶと、編集したムービーがムービーデータ（8ページ）としてセーブされます。このデータは、メインメニュー（6ページ）の「**View Chases**」の「**Load Film Replays**」でリプレイできます。

カメラの種類

車内カメラ　ドライバーの視点で見たカメラです。

車の切り替え　自分の車と追跡車の視点を切り替えます。



自分の車



追跡車

追跡カメラ：車を追って移動するカメラです。

カメラの移動　カメラの位置を決めます。



●カメラの操作について

＊カメラを移動させる場所に障害物があったり、道路の外側までカメラを移動させると、キーやボタンを押しても画面が動かない場合があります。

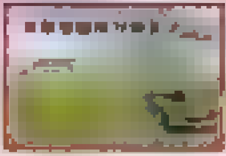
＊それぞれの方向キー（L1・L2ボタン）とR1ボタンを同時に押すと画面が早く動きます。

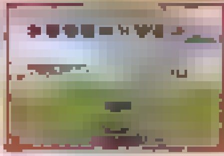
固定カメラ：一定の位置に固定したカメラです。

カメラの移動　カメラの位置を決めます。

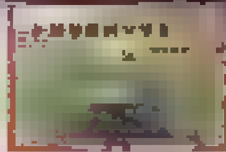












方向キー上
前方へ移動

方向キー左
左へ移動



方向キー右
右へ移動

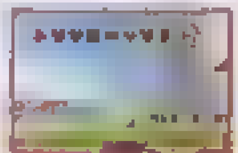
L2ボタン
下へ移動



方向キー下
[illegible]

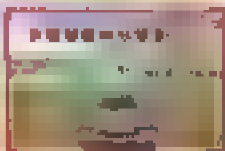
カメラロック　つねに車が画面の中心にくるように、車の動きに合わせてカメラの向きを変えます

カメラの回転　カメラの向きを決めます。
＊このメニューを選ぶと「カメラロック」が解除されます。



方向キー下
上へ向ける







方向キー左
左へ向ける

方向キー右
右へ向ける



方向キー上
下へ向ける

ズームあり



ズームなし

ズーム　カメラレンズの倍率を変えます
＊このメニューは「カメラロック」がかかっているときに選べます

OPTIONS

オプション解説

メインメニュー（6ページ）の「Options」のコマンドを解説します



Sound（音量設定）



BGM（Music volume）と効果音（Effects volume）の音量を変えます。
方向キーの上下で項目を選び、左右で音量を決めます。
「Accept Changes」を選んでXボタンを押すと決定です。
△ボタンを押すとキャンセルします。

Gameplay（ゲームの設定）



ゲームの設定を変更します。
方向キーの上下で項目を選び、Xボタンで変更します。
「Accept Changes」を選んでXボタンを押すと決定です。
△ボタンを押すとキャンセルします。



● **Difficulty**（難しさ）

ゲームの難しさを設定します。

「**Easy**」（やさしい）「**Medium**」（ふつう）「**Hard**」（難しい）の3段階があります。

最初は「**Medium**」になっています。

● **Auto Handbrake**（自動ハンドブレーキ）

自動ハンドブレーキのオン・オフを設定します。

オンにするとカーブを曲がるときに自動的にハンドブレーキがかかり、車をスライドさせやすくなります。最初はオンになっています。

● **Vibration**（コントローラの振動）

アナログコントローラの振動のオン・オフを設定します。

最初はオンになっています。

■アナログモードスイッチ（4ページ）では振動のオン・オフは行えません

View Controls（コントローラ説明）

コントローラの操作方法を英語で表示します。

×ボタンを押すとオプションメニューに戻ります。



Center Screen（画面調整）

画面の位置を調整します。

方向キーで画面を動かし、×ボタンを押すと決定します。

△ボタンでキャンセルします。

DRIVING GAMES

アーケードモード解説

メインメニュー（6ページ）の「Driving Games」でプレイできる6種類のゲームを解説します。

ゲームメニュー



●Chase The Target

前方にいる車を追跡するゲームです。

●Getaway

追いかけてくるパトカーを振り切るゲームです。

●Cross Town Checkpoint

数カ所のチェックポイントを通過してタイムを競うゲームです。

●Trail Blazer

街中に並べられたフラッグを集めていくゲームです。

●Survival

無敵状態のパトカーから逃げ回るゲームです。

●Dirt Track

ダートコースを走ってタイムを競うゲームです。



ゲームの特徴



● 「Undercover」と同じ4都市が舞台

「Dirt Track」以外のゲームは、**「Undercover」**の4都市がステージとなります。ただし、ロサンゼルスとニューヨークは**「Undercover」**のストーリーでそれぞれの都市に到達していないと選べません。

注：ロサンゼルス、ニューヨークでプレイするときは、一度「Undercover」のストーリーデータをロードしてからメインメニューに戻り、「Driving Games」を選んでください。



●ムービー編集もできる

STARTボタンでポーズしたり、ゲームが終了すると、**「Undercover」**と同じくメニューが表示され、リプレイやリプレイムービーの編集、セーブができます（14ページ）。また、**「Play Again」**を選ぶと再ゲーム、**「Exit」**を選ぶとゲームメニューに戻ります。



●ハイスコアを記録できる

「Cross Town Checkpoint」「Trail Blazer」「Survival」「Dirt Track」では、ハイスコアを出したときに**「Exit」**の代わりに**「Enter Score」**が表示され、名前を記録できます（次ページ）。

ハイスコアの登録



ハイスコアを出したときに「**Enter Score**」を選ぶと左のような文字入力画面が表示されます。方向キーで文字を選び×ボタンを押します。「**Delete**」を選ぶと入力した文字を1字ずつ消せます。「**Accept**」を選ぶと決定です。

ハイスコアを見る



記録したハイスコアを見るときは、メインメニュー（6ページ）に戻って「**High Scores**」の「**View High Scores**」を選びます。
最初にゲームを選び、次に方向キーの左右でステージを切り替えます。

スコアのセーブ・ロード

ハイスコアは「**DRIVER**」を終了するとリセットされてしまいます。スコアを残すときは終了する前に「**High Scores**」の「**Save High Scores**」を選んでセーブ（8ページ）し、次にプレイするときは「**Load High Scores**」でスコアのデータをロードしてください。



Chase The Target



前方にいる赤い「▼」のついた車のあとを追い、追突して破壊します。
制限時間まで追跡しつづけるか、ダメージを最大にして破壊すると勝ちです。制限時間は毎回変わります。
相手の車を見失ったり、自分の車のダメージが最大になるとゲームオーバーです。
各都市に2ステージずつ、計8ステージあります。



ヒント　相手の側面にアタック！

真後ろから追突すると自分の車のスピードが落ちて逃げられてしまうことがあります。追突するのは相手が進行方向を変えたときの側面をねらうのがベストです。

Getaway



追跡してくるパトカーをできるだけ早い時間で振り切ります。
ダメージが最大になるとゲームオーバーです。
各都市に1ステージずつ、計4ステージあります。



ヒント：ハイウェイに逃げこめ

スピードの出るハイウェイに入れば、スピードの差で逃げ切れることがあります。



Cross Town Checkpoint



街の中の数カ所に設けられたチェックポイントをできるだけ早く通過して、すべてのポイントを通過したときのタイムを競います。
チェックポイントは1カ所ずつ現れ、通過すると次のポイントが現れます。
ほかの車に追突したりしてダメージが最大になると途中でゲームオーバーになります。
各都市に2ステージずつ、計8ステージあります。



ヒント　ポイント通過は速やかに

チェックポイントは通過するだけでよく、スピードを落としたり、ストップする必要はありません。次のチェックポイントが逆方向にあるときは、180度ターンなどを使って素早くポイントをクリアしましょう

Trail Blazer



道しるべのように点々と置かれているフラッグの上を通過し、制限時間内にできるだけ多くのフラッグを集めます
フラッグは全部で100個あります
フラッグを取るとわずかに残り時間が増えます
ほかの車に衝突したりしてダメージが最大になると途中でゲームオーバーになります。
各都市に2ステージずつ、計8ステージあります。



ヒント　あと戻りは禁物

フラッグは並んでいる順番に取っていかなくてもかまいません。フラッグをとりそこなっても、どんどん先に進んだほうがタイムロスもなく、多くのフラッグを取れるでしょう。



Survival



次々と襲いかかる何台ものパトカーから逃げ回ります。自分の車が壊れてゲームが終わるまでのタイムを競います。

パトカーは通常と比べてパワーもスピードも高く、ひっくり返る以外は止まらず、しつこく追いかけてきます。また、振り切ったとしても、すぐに別のパトカーが現れます。

各都市に1ステージずつ、計4ステージあります。



ヒント　コーナーテクニックで勝負！

まっすぐ走るだけではすぐに追いつかれてしまいます。交差点に出るたびに曲がったり、信号の鉄柱と建物の間をすりぬけるなどしてパトカーをクラッシュさせて時間をかせぎましょう。

Dirt Track



郊外に設けられた4種類のダートコースを走り、タイムを競います。
「**Practice**」(練習)と「**Time Trial**」(タイムトライアル)のいずれかを選び、続いてコースを選びます。パイロン(赤い円すい)を倒したり、コースから外れるとペナルティとして実際のタイムに何秒かプラスされます。コース脇に立っている電柱の間を通過しないとラップとして認められず、もう一周しないとラップタイムが出ないことがあります。



●Practice

各コースで練習します。
何周でも走れます。STRATボタンでポーズして「**Exit**」を選ぶと終了します。
2周め以降は自分の車が半透明になって現れていっしょに走行し、ベストラップを出したときの走りを再現します。

●Time Trial

各コースを何周かして、合計タイムとラップタイムを記録します。



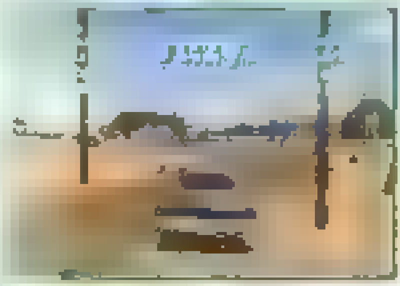
●コース紹介



Track1　単純な円周コースで唯一の左回り。



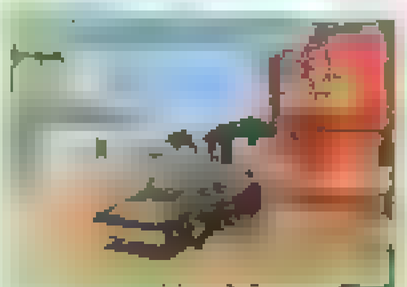
Track2　一部に舗装道路があり障害物が置かれている。



Track3　S字カーブや直線もあるテクニカルコース。



Track4　複雑なカーブや長い直線の舗装道路がある最長のコース。



ヒント　自動ハンドブレーキをオフに

ダートコースでは車がスライドしやすく、カーブを曲かりきれないことかあります。「**Options**」の「**Gameplay**」の「**Auto Handbrake**」（29ページ）をオフにするとスライドしにくくなります。

TAKE A RIDE

ドライブモード解説

メインメニュー（6ページ）の「**Take A Ride**」について解説します。



街を自由にドライブできます。

ただし、「**Undercover**」と同じようにパトカーに違反が見つかると犯罪度が上がり、追跡を受けます。また、ダメージが最大になると終了となります

スタートのしかた



街を選ぶ

ドライブする街を選びます。ただし、ロサンゼルスとニューヨークは「**Undercover**」のストーリーで到達していないと選べません。ロサンゼルスやニューヨークを選ぶときは、先に「**Undercover**」でストーリーデータをロードしてからメインメニューに戻り、「**Take A Ride**」を選びます。





2 昼か夜かを選ぶ

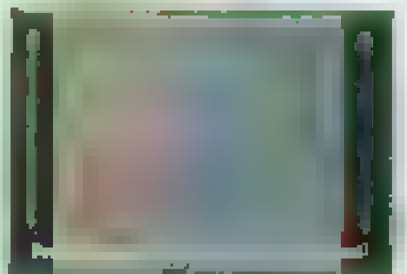
街かDay（昼）かNight（夜）かを選びます。ただし、ロサンゼルスでは夜しか選べません。

終了のしかた

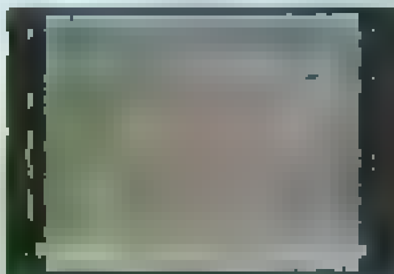


STARTボタンを押してポーズメニューを出し、「Exit」を選ぶと終了します。また、ポーズメニューからリプレイやムービー編集などができます（14ページ）。

街マップ紹介



Miami（マイアミ）
市街地が2カ所あり、そのあいだが長いハイウェイで結ばれています



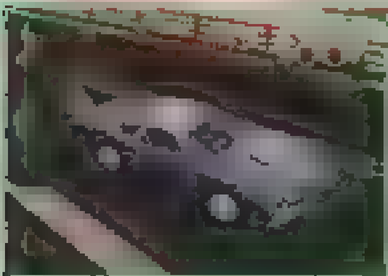
San Francisco（サンフランシスコ）
急な坂が多く、路面電車が走っている道もあります

Training Mode

トレーニングモード解説

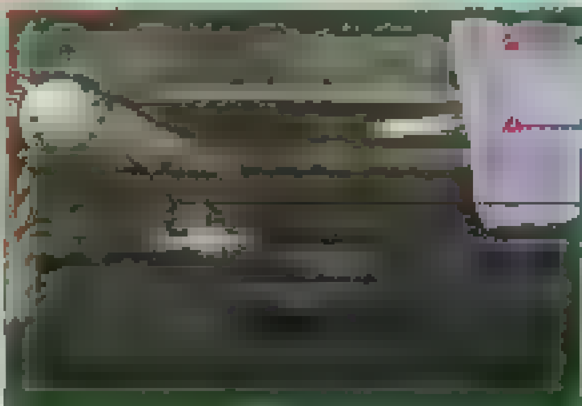
メインメニュー（6ページ）の「Training」について解説します。
ドライビングの練習をするモードで、「Car park」（駐車場）と「Desert」（砂漠）の2カ所から選べます。

トレーニングの流れ



最初にデモプレイを行います。ここでは画面上にコントローラが表示され、デモプレイの車と同じ動きをするために必要な操作ボタンを示します。
デモ終了後のメニューで「Try It」を選ぶと半透明となったデモの車とともに走ります。デモプレイをスキップするには、STARTボタンでポーズメニューを出し、「Try It」を選びます。

Car park（駐車場）





「**Undercover**」の最初のドライビングテストと同じ内容で、
指定されたテクニックを実行し、制限時間内にクリアします。
時間オーバーになるか、4回クラッシュするとゲームオーバーです。

●終了時のメニュー

See it again：デモプレイを見ます。
Retry：再び走ります。
Exit：トレーニングを終了します。

Desert（砂漠）



「**Driving Games**」の「**Dirt Track**」と同じ場所で、曲がりくねったダートコースや障害物が置かれた舗装道路を走ります。
走りはスコア化され、障害をさけながらより速く走ると高い点数になります。
柵などの障害物を倒すとペナルティとしてカウントされます。
デモの車がゴールすると、自分の車がまだ途中でも終了します。
コースは3種類あります。終了時のメニューで「**Next**」を選ぶと次のコースへ移ります。

CREDITS

[REFLECTIONS]

GAME CONCEPT & DESIGN
Martin Edmondson

PROGRAMMERS
Derrick Owens
Tony Oakden
Christopher Phillips
Will Musson
James Fowlston
Jeanette Phillips

PC PROGRAMMERS LEAD
Nathan Whitaker

Wayne Coles
Russell Lazzari
Steve Burrows

ARTISTS
David Oxford
Andrew Sharrat
Mick McCallion
Carl Jackson
Daniel Oxford
Douglas Kalberg
Steven Adams
Christopher Willacy
Andrew Bales
David Oxford Jnr
Aidan Wilson
Jack Couvela
Phil Baxter

3D ARTIST
Simon McKeown
Shaun Stephenson
Marcus Hardy
Marcel Simons
Stuart Dobbs

MISSION SCRIPTING
Tony Roberts
Andreas Tawn

PROJECT MANAGER
Gareth Edmondson

ADDITIONAL WORK
Mark Sample
Matthew Gibson
Mark Terry
Guillermo Perez Laurrauri
David Demeret

STORY & SCREEN PLAY
Maurice Suckling

IN-GAME MUSIC
Allister Brimble

SOUND EFFECTS
Will Davis

CUT SCENE SOUND PRODUCTION
The Sound House

DIGITAL DUBBING MIXER
Mike Stewart

DIGITAL DUBBING EDITOR
Phil Wood

ENGLISH LANGUAGE VOICE RECORDING
Maverick Media

DIRECTOR
Seamus Masterson

PRODUCTION ASSISTANT
Sarah Heywood

[GT INTERACTIVE]

PRODUCER
Pete Hawley

ASSISTANT PRODUCER
Tim Mawson

QUALITY ASSURANCE
Mark Smikle and the Love Tones
Will Carter
Germaine Mendes
Paul McGinniss
Richard Pareja
Dan McNeil
Tim Wileman
Andrew Azorbo
Wayne Gatley
Andrew Theodoulou
Al Bailey

PRODUCT DEVELOPMENT SERVICES MANAGER
Kevin Turner

QA Manager
Graham Axford

LOCALISATION MANAGER
Neil McKenna

DEVELOPMENT DIRECTOR
Graeme Boxall

PUBLISHING DIRECTOR
Marc Swallow

MANUAL COORDINATOR
Marianne Durand

MANUAL WRITTEN by
Pete Hawley

日本語版スタッフ

エグゼクティブプロデューサー
昇龍

ゼネラルプロデューサー
相磯 亮
桜井 光俊

プロデューサー
鎌田 悟

アシスタントプロデューサー
佐藤 友美

パブリックリレーション
丸田 順悟
内木 昭郎
原 史翁
柴田 佳子
小林 洋子
片岡 幸恵

陣原 慶太郎
島宗 裕
松平 義昭
野原 智彰
仙波 祐太郎
段 伸二

GT Interactive
ジョセフ マーネル
山崎 潤

SPECIAL THANKS
サミー株式会社
有限会社ツーファイブ
斎藤 玲子

キャスト
森田 順平（ターナー）
柴田 貴子（アリー）
塚田 正昭（カスタルディ）
納谷 六朗（スレイター）
楠見 尚己（ジャン・ポール）
大川 透（ルーファス）
津野田 なるみ（ジェシー）
伊井 篤史（マッケンジー）
坂東 尚樹（モジョ）
坪井 智浩（レック）
高瀬 右光
浜田 賢二
くわはら 利晃
丁田 政二郎
江川 大輔
清水 敏孝
高森 奈緒
青木 誠
柳 知樹
小上 裕通

日本語版スクリプト
三田 賢平



株式会社スパイク　ユーザーサポート
TEL.03-5722-7799
(祝日をのぞく月～金10：00～17：00)
URL.http://www.spike.co.jp/

REFLECTIONS

GT Interactive Software

Spike

Sammy

SLPS 02613